



DOCUMENTO TUTORIAL

Práctica Aplicada

Carolina Olivero Quecano
Juan José Orjuela
Luna Fernanda Guzmán

Contenido

Introducción.....	2
Propósito del Software:.....	2
Visión General del Manual.....	2
Descripción del Software	2
Registro	2
Elección de Nivel	3
Cuadrícula de juego	3
Retroalimentación.....	4
Mensaje final.....	4

Introducción

Este es un proyecto creado como parte de la materia de Práctica Aplicada. Este software fue desarrollado por estudiantes con el objetivo de poner en práctica el modelo de desarrollo MVC (Modelo-Vista-Controlador) y ofrecer una experiencia completa de un juego de crucigramas, incorporando todas las funcionalidades esenciales que este tipo de juego debe tener.

Propósito del Software:

El Juego de Crucigramas fue diseñado para proporcionar una experiencia de juego entretenida y desafiante, implementando características clave como pistas para cada palabra, validación automática de letras y la contabilización del tiempo para añadir un componente de competencia. Este proyecto no solo refleja el conocimiento teórico aprendido en clase, sino que también busca ofrecer un producto final de calidad y funcional para todos los usuarios.

Visión General del Manual

Este manual está diseñado para guiarte a través de todo lo que necesitas saber para comenzar a disfrutar del Juego de Crucigramas. A continuación, se describe el contenido principal del manual:

- **Descripción del Software:** Aquí encontrarás una visión detallada de las funcionalidades del juego, incluyendo cómo navegar por la interfaz y utilizar cada una de las herramientas disponibles.

Este manual está pensado para que tanto los principiantes como los usuarios más experimentados puedan aprovechar al máximo el Juego de Crucigramas. Con esta guía, estarás listo para sumergirte en el juego, mejorar tus habilidades y disfrutar de horas de entretenimiento educativo.

Descripción del Software

Para este proyecto contamos con distintas vistas las cuales fueron creadas con el propósito de ser intuitivas para el usuario, teniendo en cuenta varios niveles de dificultad y el fácil desplazamiento a través del programa.

Registro

Para la interfaz inicial, contamos con una ventana donde se debe ingresar el nombre del jugador (nickname) y un código identificador, este puede ser su número de cédula o un número aleatorio.

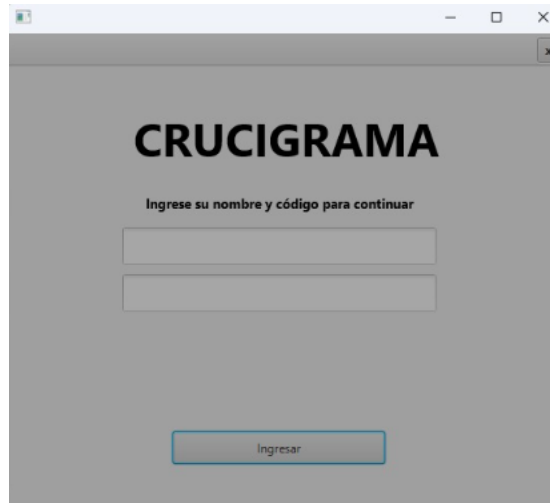


Imagen 1: Registro

Elección de Nivel

Interfaz donde se elige el tamaño y nivel de dificultad para el cual se desea jugar el crucigrama. Para este proyecto diseñamos 3 niveles: fácil, medio y difícil. Cada uno difiere en tamaño y dificultad de palabras.



Imagen 2: Elección de nivel

Cuadrícula de juego

Interfaz de juego donde muestra información referente a la partida en curso. Podemos detallar el nivel en el que se está jugando, tiempo transcurrido, botón de terminar partida y botón de pista. Adicional, podemos observar la cuadrícula del tamaño que elegimos en la interfaz de elección de nivel y las preguntas para las palabras verticales y horizontales.

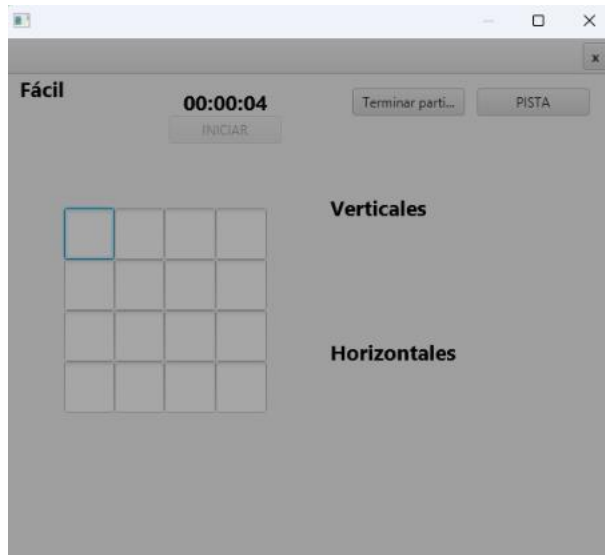


Imagen 3: Cuadrícula de Juego

Retroalimentación

Mensaje emergente donde se realiza la retroalimentación del tiempo transcurrido durante la partida.

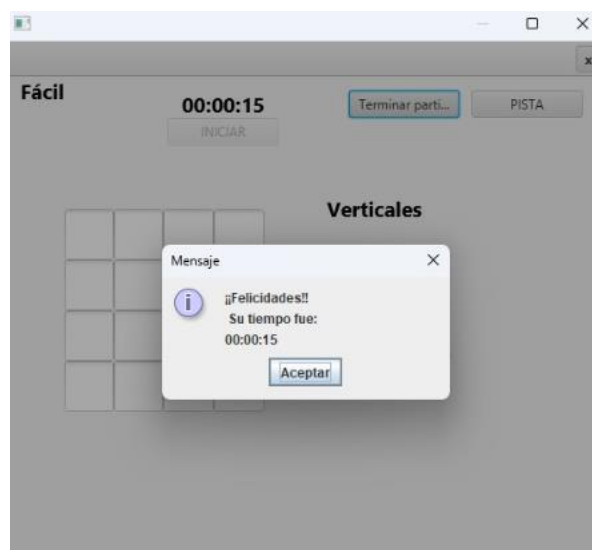


Imagen 4: Retroalimentación

Mensaje final

Mensaje emergente que agradece al jugador por la partida terminada. Cuenta con botón que tiene la funcionalidad de al dar click re-dirige a la vista de la selección de nivel.



Imagen 5: Mensaje Final